



SITE PERMANENT D'INITIATION A LA COURSE D'ORIENTATION DE CRUSEILLES :

L'Espace des Dronières

Dossier distribué par :

Service des Sports de la mairie et l'Office de Tourisme

- Mairie de Cruseilles, 35 Place de la Mairie 74350 Cruseilles

Contact : tel : 04.50.32.10.33 mail : mairie@cruseilles.fr

- Office de Tourisme, 126 route d'Annecy Tél : 04.50.27.70.96

Dossier utilisateur



Crédit photos : Mairie Cruseilles & D.Plockyn



Réalisation Daniel Plockyn adhérent à J.A.M. Ingénierie –

www.jam.fr/region/annecy

4 avenue du Pont neuf 74960 Cran-Gevrier



SITE PERMANENT D'INITIATION A LA COURSE D'ORIENTATION

Cruseilles et son Espace de loisirs des Dronières vous propose de découvrir et d'initier petits et grands à un sport de pleine nature à partir de cartes spécifiques et d'un mobilier très discret.

Présentation

Ce site a été installé pour permettre de s'initier à la course d'orientation, de pratiquer sur des terrains faciles et de contrôler les acquis grâce à quelques exercices prêts à l'emploi. Ces jeux s'adressent à tous :

- Enfants (à partir de 7/8 ans) sous la conduite d'un professeur ou d'un éducateur sportif
- Familles ou individuels ou groupes d'adultes.

De nombreux autres exercices peuvent être créés à partir des 50 postes en place : course au score, course en fenêtre, circuit mémoire, course loto, relais, etc.

Votre équipement

- chaussures de sport ou de randonnée,
- vêtements de sport ou de marche,
- prévoyez un rechange et une boisson,
- Une carte d'orientation du site avec une protection plastique en cas d'humidité.
- la boussole ne sera nécessaire qu'en fin de cycle.

Règles de bases

- Respectez la nature, les clôtures, les prairies et les cultures, les propriétés privées,
- ne laissez aucun débris,
- ne franchissez pas les clôtures, passez par les portails,
- ne passez pas à travers les champs cultivés ou les près lorsque l'herbe est haute,
- respectez le code de la route pour traverser les petites routes, vous n'êtes pas du tout Prioritaire !

Mode d'emploi

Le site permet d'apprendre toutes les techniques de base des sports d'orientation. Pour les enfants, chaque jeu est une mise en application de la (ou des) séance(s) d'apprentissage réalisée(s) auparavant. Ils peuvent être proposés tel quels ou aménagés en fonction de l'âge ou du niveau des participants. Vous allez découvrir pour chaque exercice une fiche qui vous donne des explications et les modalités du déroulement de la séance.

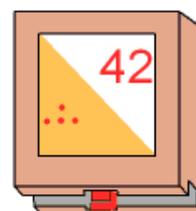
❖ Les cartes avec un jeu imprimé comportent quelques explications et dans les cases à poinçonner la définition de l'emplacement des postes à rechercher.

Ces postes sont constitués par des petits boîtiers de 15 x 15 cm.

(Croquis ci-contre) Sur leur face visible est fixée une plaquette orange et blanche (les couleurs d'une vraie balise de course d'orientation) avec un numéro code et le dessin du poinçon.

A l'intérieur une pince que l'on presse après avoir introduit sa carte dans la fente et positionné la case correspondante.

❖ Les cartes vierges permettent de créer de nouveaux jeux ou de réaliser les toutes premières séances sous forme d'une promenade avec apprentissage de la lecture des informations de la légende que contient



la carte spécifique à la course d'orientation.

Attention : Avant toute utilisation groupe ou club, adressez-vous au secrétariat de la mairie
Tel : 04 50 32 10 33, ou à l'office de tourisme Tel : 04 50 27 70 96

Le jeu n° 1 passe autour du lac, ne gênez pas les pêcheurs. Aucune route à traverser.

Le jeu n° 2 un circuit papillon ou un petit relais. Attention en traversant la petite route.

Le jeu n° 3 un circuit qui ressemble à un vrai et qui est long ! Attention aux traversées de la route.

Fonctionnement

**Le site vous propose 3 parcours pour découvrir ou pratiquer l'activité, avec
1 carte à l'échelle : 1/5000°**

**Ces jeux peuvent être réalisés directement par les adultes ou après une ou deux séances
d'apprentissage des techniques d'orientation avec une carte vierge ou la carte du jeu.**

Jeu n° 1 Circuit Le tour du Lac : A réaliser après l'apprentissage des Symboles de la Légende et celui des Gestes de Base : Lire et apprendre la légende ; Orientez sa carte et la tenir orientée pendant sa progression ; Plier sa carte pour ne garder visible que la zone qui nous intéresse ; Tenir sa carte avec l'extrémité de son pouce positionnée à l'emplacement où l'on se trouve et apprendre à le déplacer au fur et à mesure de la progression. Départ et arrivée sur le chemin à l'angle Nord de la clôture du parc animalier ;

Carte 1/5000° soit 1 cm sur la carte = 50 mètres sur le terrain ; 10 postes ; distance topographique 2,2 km soit environ 3 km en réel.

Circuit à réaliser individuellement ou par équipe de 2.

Jeu n° 2 Circuit Papillon : A réaliser dès que la légende est maîtrisée ; rappeler les gestes de base. Départ et arrivée sur le parking à coté du grand abri.

Carte 1/5000 ; 12 postes ; distance topo 2,9 km soit environ 3,8 km réels.

Exercice individuel avec récupération entre les boucles et analyse de son itinéraire ou sous forme de relais par équipe de 3. Penser à définir l'itinéraire choisi puis le verbaliser : = se raconter son trajet et visualiser les points de repères identifiés par l'observation du terrain.

Jeu n° 3 Le Grand Circuit : A réaliser par exemple après l'apprentissage de l'estimation d'une distance : permet de vérifier l'étalonnage de ses pas. Départ et arrivée sur le petit parking à coté du carrefour

Carte au 1/5000 ; 15 postes ; distance topo 3,2 km soit environ 4 km réels. Possibilité de prolonger avec les postes 16 à 22 soit 2,2 km supplémentaires !

Circuit à réaliser seul ou par équipe.

Chaque séance peut être précédée d'une préparation, notamment dans le cadre scolaire.

- Définition d'une carte
- Apprentissage de la Légende (celle sur les cartes n'est pas toujours complète)
- Echelle, signification et utilisation.
- Estimation des distances : à la vue, comptage des pas, temps de parcours.
- Présentation de la boussole et ces différentes utilisations : orientation de la carte, détermination d'un axe de marche, visée à l'aide de la boussole.
- Représentation du relief : les courbes de niveaux, les autres symboles.

Un soupçon de technique

- Avant de partir, étudiez attentivement la carte. Vous devez apprendre à reconnaître la signification de chaque symbole de la légende pour utiliser au mieux toutes les informations.
- Orientez la carte à partir du terrain autour de vous : la carte représente le parc des Dronières. Aussi avant de bouger, mettez la carte en concordance avec les éléments visibles, les routes, les clôtures, les bâtiments, la piscine, les parkings ; ce sont autant de lignes directrices à prendre comme repères et qui vous permettent de faire coïncider la carte avec le terrain.
- démarrer lentement pour bien vérifier les informations données par la carte et les éléments vus sur le terrain. (C'est la relation carte-terrain)
- Sur la carte au 1/5000° 1 cm = 50 m
- La carte contient des centaines d'informations, à vous de trouver celles qui vous seront utiles, qui sont facilement identifiables sur le terrain pour vous aider pendant votre déplacement. (Comme pour une chasse au trésor, chaque dessin ou symbole est une information qui vous aide à trouver votre route)

Vocabulaire spécifique :

- o *Poste* : boîtier en bois ou balise en toile orange et blanche installée à un endroit précis et spécifique.
 - o *Ligne directrice* : élément remarquable sous forme d'une ligne route, chemin, lisière, rivière, ruisseau, clôture etc.
 - o *Ligne d'arrêt* : ligne directrice à ne pas dépasser.
 - o *Main courante* : ligne directrice qui peut être suivie pour se rapprocher ou accéder au poste suivant.
 - o *Point d'attaque* : élément remarquable à proximité du poste.
 - o *Jalon* : rubans ou fanions utilisés sur le terrain pour marquer un itinéraire à suivre.
- Sur la carte, le triangle rouge figure le départ et l'arrivée du circuit. 
 - Sur la carte le poste à découvrir se trouve au centre du cercle rouge avec un nombre à son côté, par exemple le chiffre 1. 
 - Sur la carte dans la case n° 1 vous est donné la définition de l'emplacement de la balise et le numéro qui figure sur le poste.
exemple : **30 - Intersection ruisseau sentier.**
 - Sur le terrain, le poste est matérialisé par un petit boîtier en bois ou plastique.
 - Arrivé à l'endroit précis, vérifiez le numéro code et poinçonnez la case n°1 en introduisant la carte dans la fente du boîtier en bois, positionnez la case sous la tête de la pince et appuyez sur la pince.

Bonne chasse à la balise et bonne promenade !

et rappelez-vous : Tout le monde se perd un jour ou l'autre, mais l'essentiel est de pouvoir se situer et retrouver sa position pour passer à tous les postes. Avec un peu d'entraînement, beaucoup d'observation et un peu de réflexion vous verrez que la chasse à la balise devient un jeu d'enfant !



Pour une initiation plus complète, faites appel aux clubs de la région.

Proverbe : « Mieux vaut marcher dans la bonne direction que courir dans la mauvaise »

Retrouvez la Course d'Orientation sur le site de la fédération : www.ffcorientation.fr/
sur le site de Rhône Alpes : www.lraco.net ou celui de la Haute Savoie : www.cdco74.fr/

JEU N° 1

CIRCUIT INITIATION



Utilisateurs :

Enfants par équipe de 2 ou + sous la conduite d'un éducateur ou d'un professeur, avec une carte pour chaque équipe.

Si besoin effectuer le tour de la zone avec tout le monde pour donner les limites à ne franchir, les consignes de sécurité et celles de conduite à tenir.

Adolescents, Adultes : seuls ou par équipe de 2.

Exercice :

Apprentissage des gestes de base :

Lire et apprendre la légende,

Orienter sa carte et la tenir orientée pendant sa progression,

Plier sa carte pour ne garder visible que la zone qui nous intéresse

Tenir sa carte avec l'extrémité de son pouce positionnée à l'emplacement où l'on se trouve et le déplacer au fur et à mesure de la progression.

Description des actions :

Mettre en application les gestes de base.

orienter sa carte et se mettre face à la direction de départ.

Pour trouver le poste n°1

"Je suis au coude du chemin le long de la clôture, je dois me rendre au poste numéro 1 : pour cela je dois marcher sur le chemin en partant je dois avoir la clôture à ma gauche et la route à ma droite, je vais marcher environ 150 m avant de tourner à gauche jusqu'à la jonction des sentiers. Distance à parcourir 3 cm sur la carte au total 150 m sur le terrain. Je repends le sentier de gauche, le ruisseau coupe le sentier après un petit virage juste avant une nouvelle clairière. Comme le ruisseau est marqué en tirets bleus, il n'y aura peut-être pas d'eau. Il y a un rocher sur la droite du sentier.

Pour trouver le poste 2

"Je suis sur le chemin, le poste se trouve au bord d'un lac. Si je vais tout droit je suis obligé de traverser la forêt et des étangs, par contre je peux suivre le chemin, qui tourne à droite puis à gauche. je longe un étang sur ma gauche avant d'arriver à un carrefour. Je prends le sentier à droite, le poste se trouve sur la poubelle à 1 cm = 100m

Pour trouver le poste 3

"Je suis sur le chemin le poste 3 est positionné à l'angle de la clôture infranchissable. Je vais suivre le chemin le long du lac tourner à gauche à 100m il me reste 3 cm sur la carte pour arriver à la clôture soit 150m.

Pour trouver le poste 4

A vous d'inventer la phrase et de trouver comment vous rendre au poste suivant....

Les Dronières Ouest

Cruseilles - 74 -

Echelle : 1 / 5 000°
Equidistance : 5 mètres



- | | | |
|----|----|---------------------------------|
| 1 | 49 | Intersection sentier - ruisseau |
| 2 | 43 | Poubelle |
| 3 | 42 | Clôture angle Est |
| 4 | 41 | Muret extrémité Nord |
| 5 | 40 | Fossé sortie de la buse |
| 6 | 35 | Rocher 1,5m coté Nord |
| 7 | 33 | Portail coté Ouest |
| 8 | 32 | Jonction des clôtures |
| 9 | 30 | Intersection sentier - ruisseau |
| 10 | 25 | Jonction des sentiers |

Légende :

La Pierre et l'Humain	
Clôture	Haute Clôture
Muret	Haut Mur
Construction	Abri, Ruine
Buts, Panneau Basket	Objet particulier, Barrière
Table, Banc	Poubelle, Jeu
Falaise, Rochers	Projecteur, poteau d'éclairage
Pont	Ligne électrique
Zone goudronnée avec circulation	Zone sans circulation
Sable	Propriété Privée
Route	Chemin, Sentier
Escalier, Monument	Limite végétation
Zone rocheuse	Limite culture
	Mats, Piller, Panneau
La Végétation	
Terrain découvert	Friche
Terrain cultivé	Arbres clairsemés
Forêt course facile	Forêt course difficile
Végétation basse	Forêt course impossible
Haies, souche	Arbres, arbuste, buisson
Le Relief	
Courbes de niveau	Talus
Petite Butte	Fossé
Petite Dépression	Terrasse, Place à feu, Levée de terre
Trou	
L'Eau	
Ruisseau, Source	Bassin, abreuvoir
Marais, Mare, Etang	Regard, borne
	Trou d'eau
Zone à éviter : Atelier du Parcours Aventure	

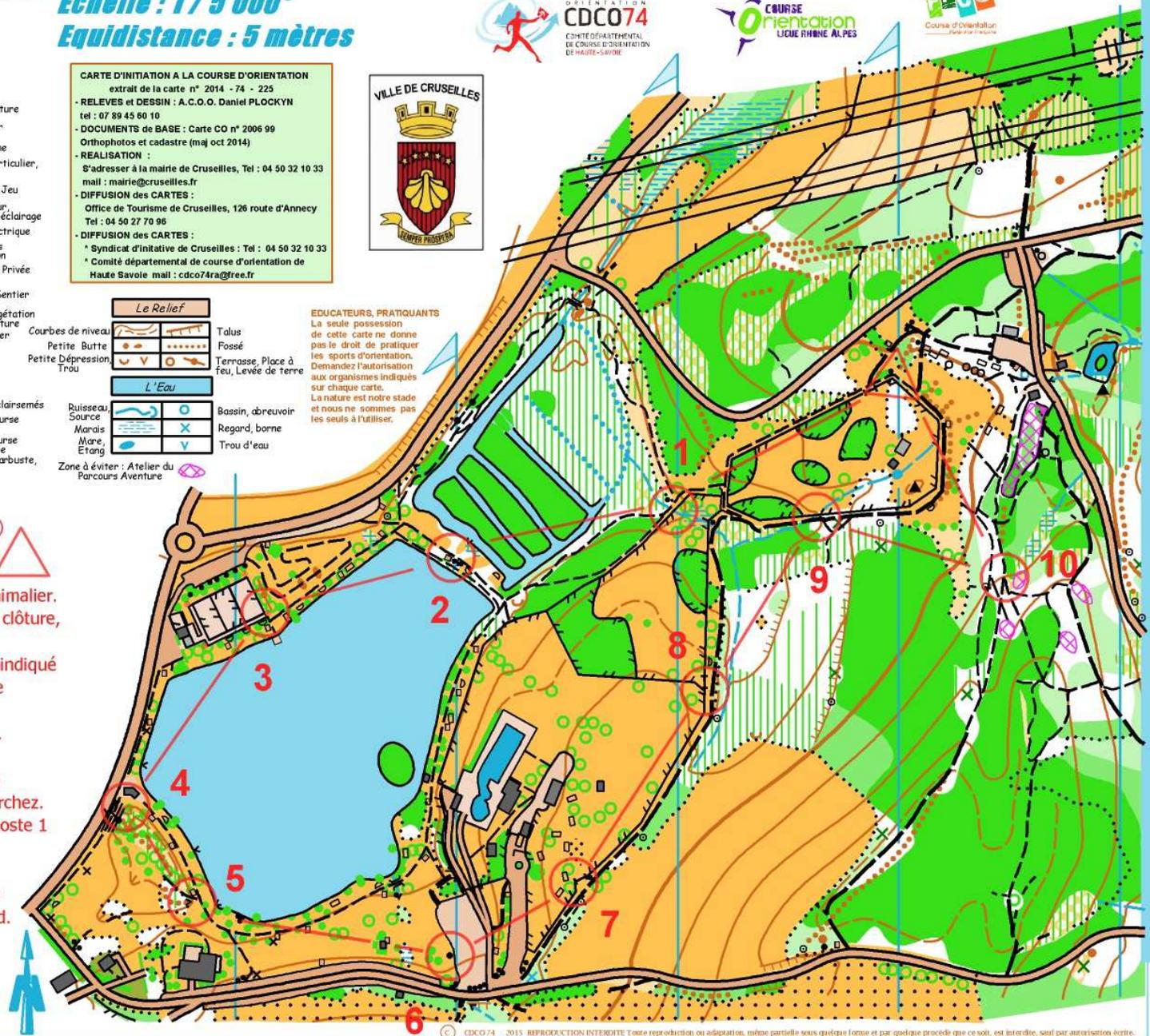


CARTE D'INITIATION A LA COURSE D'ORIENTATION
extrait de la carte n° 2014 - 74 - 225
- RELEVÉS et DESSIN : A.C.O.O. Daniel PLOCKYN
tel : 07 89 45 60 10
- DOCUMENTS de BASE : Carte CO n° 2006 99
Orthophotos et cadastre (maj oct 2014)
- REALISATION :
S'adresser à la mairie de Cruseilles, Tel : 04 50 32 10 33
mail : mairie@cruseilles.fr
- DIFFUSION des CARTES :
Office de Tourisme de Cruseilles, 126 route d'Annecy
Tel : 04 50 27 70 96
- DIFFUSION des CARTES :
* Syndicat d'initiative de Cruseilles : Tel : 04 50 32 10 33
* Comité départemental de course d'orientation de Haute Savoie mail : cdc74ra@free.fr

EDUCATEURS, PRATIQUANTS
La seule possession de cette carte ne donne pas le droit de pratiquer les sports d'orientation. Demandez l'autorisation aux organismes indiqués sur chaque carte. La nature est notre stade et nous ne sommes pas les seuls à l'utiliser.

JEU n° 1 :

le circuit d'initiation (environ 2,2 km)
Départ et Arrivée sont figurés par le triangle = 
l'angle Nord de la clôture du parc animalier.
1) Orienter sa carte par rapport à la clôture, à la prairie et à la route.
2) Rejoindre les balises dans l'ordre indiqué 1,2,3 etc. en observant bien sa carte et le terrain autour de vous.
Servez vous de la légende ci-dessus.
3) Chaque poste est matérialisé par un petit boîtier avec le numéro code qui correspond à celui que vous cherchez.
Exemple lorsque vous trouverez le poste 1 celui-ci doit porter le numéro 45.
Il renferme une pince à l'intérieur.
Introduisez cette carte dans la fente et poinçonnez la case qui correspond.



JEU N° 2

LE CIRCUIT PAPILLON



Utilisateurs :

Enfants, Adolescents ou Adultes par équipe de 2.

Si besoin effectuer le tour de la zone avec tout le monde pour donner les limites à ne pas franchir, les consignes de conduite à tenir et celles de sécurité. (Traversée des parkings, des routes, des clôtures à ne pas franchir)

Exercice :

Mettre en œuvre les gestes de base.

Renforcer sa lecture de la carte et les relations carte-terrain et terrain-carte sur un circuit aux choix d'itinéraires parfois un peu plus compliqués. Attention aux clôtures infranchissables

Pour ceux qui se sentent à l'aise, effectuer le parcours en trottinant.

Pour ceux qui ont des problèmes de lecture de carte, possibilité de tracer l'itinéraire à suivre au stylo ou surligné.

Description des actions :

Jeu individuel ou par équipe.

Individuellement :

Réaliser les boucles sans arrêt ou avec récupération de quelques minutes entre chaque.

Par équipe de 2 ou plus sous forme de relais :

Départ de tous les premiers relayeurs ensemble en masse sur la même boucle ou sur des boucles différentes. Au retour de la boucle, c'est la carte qui est transmise comme témoin !

Possibilité d'introduire la notion de temps : Chronométrage

Apprendre à rechercher un "point d'attaque"

Lors du choix d'itinéraire, il faut déterminer le point à partir duquel je vais me rendre précisément au poste : c'est un point de repère très facile à trouver (immanquable) et au plus près du poste. Cela doit me permettre de courir rapidement du poste où je suis jusqu'à mon point d'attaque puis dans une deuxième phase, d'aller plus lentement pour réfléchir, lire la carte très précisément et trouver l'emplacement du prochain poste du premier coup.

Revoir ou apprendre à estimer une distance à parcourir :

mesure à l'aide du bord de la boussole (ou à l'aide de la largeur d'un doigt) des cm sur la carte qui séparent deux points à convertir en m sur le terrain et en pas ou mieux en double-pas que l'on va compter pendant son déplacement.

Les Dronières Centre

Cruseilles - 74 -

Echelle : 1 / 5 000°

Equidistance : 5 mètres

CARTE D'INITIATION A LA COURSE D'ORIENTATION

extrait de la carte n° 2014 - 74 - 225

- RELEVÉS et DESSIN : A.C.O.O. Daniel PLOCKYN

tel : 07 89 45 60 10

- DOCUMENTS de BASE : Carte CO n° 2006 99

Orthophotos et cadastre (maj oct 2014)

- REALISATION :

S'adresser à la mairie de Cruseilles, Tel : 04 50 32 10 33

mail : mairie@cruseilles.fr

- DIFFUSION des CARTES :

Syndicat d'initiative de Cruseilles, 126 route d'Annecy

Tel : 04 50 27 70 96

- DIFFUSION des CARTES :

* Office de Tourisme de Cruseilles : Tel : 04 50 32 10 33

* Comité départemental de course d'orientation de

Haute Savoie mail : cdco74ra@free.fr



EDUCATEURS, PRATIQUANTS

La seule possession de cette carte ne donne pas le droit de pratiquer les sports d'orientation. Demandez l'autorisation aux organismes indiqués sur chaque carte.

La nature est notre stade et nous ne sommes pas les seuls à l'utiliser.

Légende :

La Pierre et l'Humain

Clôture		Haute Clôture
Muret		Haut Mur
Construction		Abri, Ruine
Buts		Objet particulier, Barrière
Panneau Basket		Poubelle, Jeu
Table, Banc		Projecteur, poteau d'éclairage
Falaise, Rochers		Ligne électrique
Pont		Zone sans circulation
Zone goudronnée avec circulation		Propriété Privée
Sable		Chemin, Sentier
Route		Limite végétation
Escalier, Monument		Limite culture
Zone rocheuse		Mats, Pilier
		Panneau

La Végétation

Terrain découvert		Friche
Terrain cultivé		Arbres clairsemés
Forêt course facile		Forêt course difficile
Végétation basse		Forêt course impossible
Haies, souche		Arbres, arbuste, buisson

Le Relief

Courbes de niveau		Talus
Petite Butte		Fossé
Petite Dépression, Trou		Terrasse, Place à feu, Levée de terre

L'Eau

Ruisseau, Source		Bassin, abreuvoir
Marais		Regard, borne
Mare, Etang		Trou d'eau

Zone à éviter : Atelier du Parcours Aventure

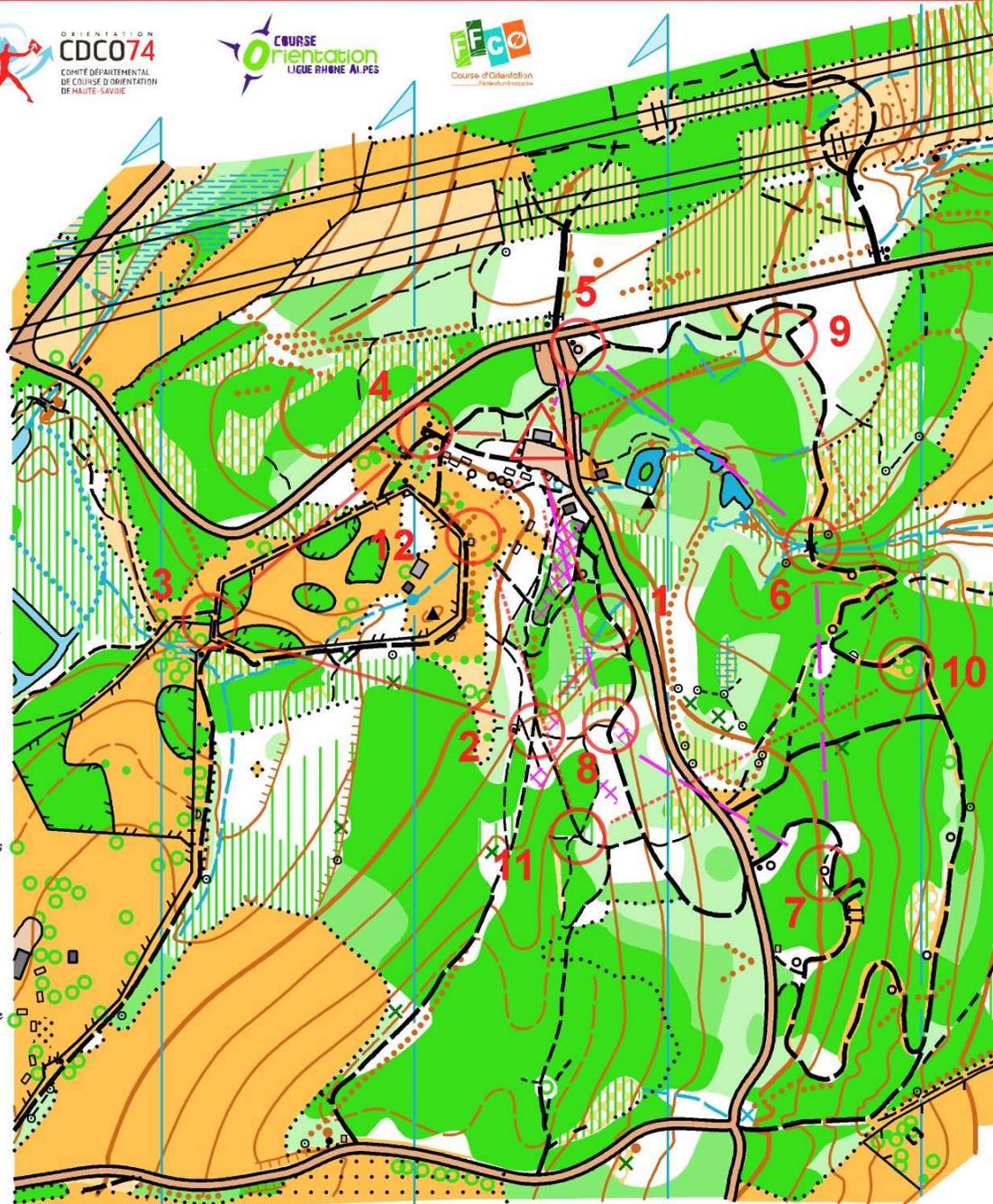
0 50 100 150

Distance en mètres

Fédération Française de Course d'Orientation



ORIENTATION
CDCO74
COMITÉ DÉPARTEMENTAL
DE COURSE D'ORIENTATION
DE HAUTE-SAVOIE



1	26
Intersection Sentier ruisseau	
2	25
Jonction des Sentiers	
3	1
Passerelle coté Nord	
4	61
Rocher 1m le plus au Nord	
5	11
Plateforme graviers coté Est	
6	13
Petit pont coté Ouest	
7	21
Atelier sportif coté Ouest	
8	31
Jonction sentier Chemin	
9	10
Jonction des chemins	
10	16
Arbre isolé chêne	
11	24
Intersection sentier chemin	
12	67
Poubelle coté Nord	

JEU N° 3 LE GRAND CIRCUIT



Utilisateurs :

Enfants avec un éducateur ou professeur individuellement ou par 2.

Adolescents et Adultes seuls.

L'exercice se passe sur un terrain relativement plat avec une petite route à traverser plusieurs fois : Conformément au code de la route vous devez vous arrêter, regarder des 2 cotés puis traverser si aucun véhicule n'arrive.

Exercice :

Effectuer un circuit avec passage à des postes de contrôle dans un ordre imposé.

Le trait rouge tracé sur la carte entre les cercles des postes n'est qu'une indication de direction.

regarder les possibilités de progression tout droit, par la droite ou la gauche du trait rouge ou en combinant par la droite puis par la gauche.

Pour les plus petits il est possible de réaliser l'exercice après avoir jalonné l'itinéraire : jalons = morceaux de rubalise de 1 m accrochés à hauteur d'homme, visibles de l'un à l'autre.

Les enfants peuvent refaire l'exercice sans le jalonnage.

Description des actions :

Pour les enfants :

Circuit qui clôture le cycle d'apprentissage des techniques de base de la course d'orientation et qui se déroule sur un terrain connu.

Rappeler toutes les techniques apprises :

Gestes de base ; connaissance de la légende ; étude et choix d'un itinéraire ; choix d'un point d'attaque ; relation carte-terrain ; estimation des distances ; utilisation de la boussole.

La prochaine phase consistera à effectuer un parcours facile dans une zone de forêt inconnue.

Pour les adultes :

Après la lecture des explications, l'étude de la légende, ce circuit peut être réalisé même par quelqu'un qui n'a jamais pratiqué. Une bonne observation du terrain et l'étude de la carte et des symboles permettent de retrouver les lignes directrices que l'on pourra suivre pour aller d'un poste à l'autre. Pour ceux qui aiment il y a possibilité de refaire une petite boucle : postes 16 à 22 kilométrage total : 5 km topographique soit environ 7,5 km réels.

Rappel : Ces fiches sont des aides et servent d'exemple pour organiser les jeux, des séances de restitution : Elles peuvent être adaptées à l'âge et au niveau des pratiquants, enfants ou adolescents, simplifiées ou fractionnées si besoin.

Attention : les reproductions des cartes figurant dans ce document sont des copies réduites, elles ne correspondent plus à l'échelle indiquée. Utilisez les cartes mises à votre disposition par la mairie ou l'office de tourisme.

Les Dronières Est

Cruseilles - 74 -
Echelle : 1 / 5 000°
Equidistance : 5 mètres



EDUCATEURS, PRATIQUANTS
La seule possession de cette carte ne donne pas le droit de pratiquer les sports d'orientation. Demandez l'autorisation aux organismes indiqués sur chaque carte. La nature est notre stade et nous ne sommes pas les seuls à l'utiliser.

L'Eau	
Ruisseau, Source	Bassin, abreuvoir
Marais	Regard, borne
Maré, Etang	Trou d'eau
La Végétation	
Terrain découvert	Friche
Terrain cultivé	Arbres clairsemés
Forêt course facile	Forêt course difficile
Végétation basse	Forêt course impossible
Haies, souche	Arbres, arbuste, buisson
Le Relief	
Courbes de niveau	Talus
Petite Butte	Forêt sec
Petite Dépression, Trou	Terrasse, Levée de terre

JEU n° 3 : Le Circuit type Compétition.
Longueur 3 km avec possibilité de faire 2 km de plus avec le circuit violette soit 4 à 7,5 km réels.
Départ et Arrivée sont figurés par le triangle = Parking ouest.
Rejoindre toutes les balises dans l'ordre imposé, à l'allure de votre choix, en respectant la nature, les clôtures, les plantations dans les zones en régénération, les prairies patures et herbes pour le foin. Attention aux traversées de routes vous n'êtes pas prioritaire !
16(48) Borne - 17(5) Rocher 1,5m
18(16) Arbre isolé - 19(18) Angle
Clôture O - 20(3) Arbre isolé - 21(15) Borne Sud marais - 22(27) Abri angle SO

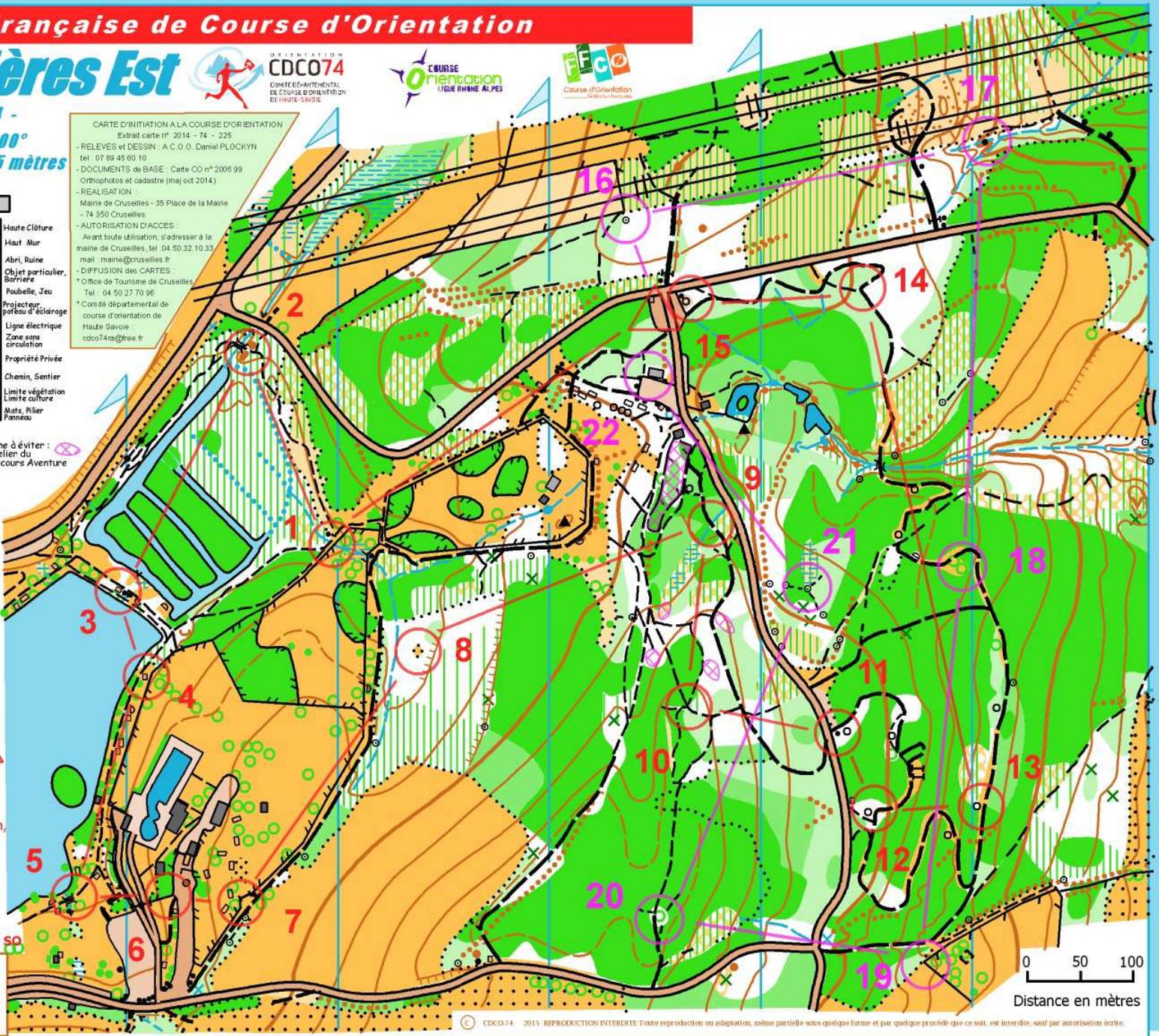
12 20 Atelier sportif coté Sud	13 19 Atelier sportif	14 10 Jonction des chemins	15 11 Plateforme gravier coté Est
--	---------------------------------	--------------------------------------	---

CARTE D'INITIATION A LA COURSE D'ORIENTATION
Extrait carte n° 2014 - 74 - 225
- RELEVÉS et DESSIN : A.C.O.O. Daniel PLOCKYIN
tel : 07 89 45 90 10
- DOCUMENTS de BASE : Carte CO n° 2008 99
Orthophotos et cadastre (maj oct 2014)
- REALISATION :
Mairie de Cruseilles - 35 Place de la Mairie
- 74 350 Cruseilles
- AUTORISATION D'ACCES :
Avant toute utilisation, s'adresser à la mairie de Cruseilles, tel : 04 50 32 10 33
mail : mairie@cruseilles.fr
DIFFUSION des CARTES
* Office de Tourisme de Cruseilles
Tel : 04 50 27 70 98
* Comité départemental de course d'orientation de Haute Savoie
cdco74@free.fr

La Pierre et l'Humain

Clôture	Haute Clôture
Muret	Haut Mur
Construction	Abri, Ruine
Buts, Panneau Basket	Objet particulier, Borne
Table, Banc	Poubelle, Jeu
Falaise, Rochers	Projecteur, poteau d'éclairage
Pont	Ligne électrique
Zone goudronnée avec circulation	Zone sans circulation
Sable	Propriété Privée
Route	Chemin, Sentier
Escalier, Monument	Limite végétation
Zone rocheuse	Limite culture
	Atas, Pilier
	Panneau

Zone à éviter :
Atelier du Parcours Aventure



© CDCO74 2015 REPRODUCTION INTERDITE Toute reproduction ou adaptation, même partielle sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, est interdite, sauf par autorisation écrite.

Définitions des postes Cruseilles /Dronières

49 postes permanents

Attention certains numéros ont disparus ou ont été remplacés

Numéro	Code	Définition de l'emplacement
1	1	Passerelle coté Nord
4	4	Rocher entrée du chemin
5	5	Rocher côté Nord
6	6	Rocher côté Est
7	7	Intersection ruisseau route (barrière)
9	9	Borne nord du layon
10	10	Intersection des sentiers (Piquet en fer)
11	11	Plateforme gravier coté est
12	12	Amas rochers coté Nord
13	13	Petit pont côté Ouest
14	14	Petit pont coté Nord
15	15	Borne Sud marais
16	16	Arbre isolé (chêne)
18	18	Angle clôture Ouest
19	19	Atelier sportif
20	3	Atelier sportif coté Sud
21	21	Atelier sportif coté Ouest
22	22	Arbre isolé (chêne)
23	23	Rocher 1,5m
24	24	Intersection des sentiers
25	25	Jonction des sentiers
26	26	Intersection ruisseau sentier
27	27	Abri angle Sud Ouest
30	30	Intersection ruisseau clôture
31	31	Jonction sentier chemin
32	32	Jonction des clôtures
33	33	Clôture angle Ouest
34	34	Clôture angle Est
35	35	Rocher coté Nord
36	36	Clôture angle Est
37	37	Portail coté Ouest
38	38	Petite construction coté Sud
39	39	Poubelle
40	40	Fossé extrémité Est
41	41	Muret extrémité nord
42	42	Clôture angle Est
43	43	Poubelle
45	49	Intersection ruisseau sentier
46	46	Jonction des fossés secs
47	47	Petite clairière centre
48	48	Borne
49	61	Rocher le plus au Nord
50	62	Sentier passage entre les buttes
51	63	Poubelle coté Est
52	64	Poubelle coté Est
53	65	Angle clairière + au Nord
54	66	Rocher 1m
55	67	Poubelle coté Nord
56	68	Chalet angle Nord

CARTE D'INITIATION A LA COURSE D'ORIENTATION
N° 2014 - 74 - 225

- RELEVÉS et DESSIN : A.C.O.O. Daniel PLOCKYIN tel : 07 89 45 60 10
- DOCUMENTS de BASE : Carte CO n° 2006 99 Orthophotos et cadastre (maj oct 2014)
- REALISATION :
- Mairie de Cruseilles - 35 Place de la Mairie - 74 350 Cruseilles
- AUTORISATION D'ACCES :
- S'adresser à la mairie de Cruseilles, Tel : 04 50 32 10 33 - mail : mairie@cruseilles.fr
- DIFFUSION des CARTES :
- Office de Tourisme de Cruseilles, 126 route d'Anney Tel : 04 50 27 70 96
- Comité départemental de course d'orientation de Haute Savoie : cdco74ra@free.fr

Fédération Française de Course d'Orientation

Les Dronières

Echelle : 1 / 5 000°
Equidistance : 5 mètres

Cruseilles - 74 -

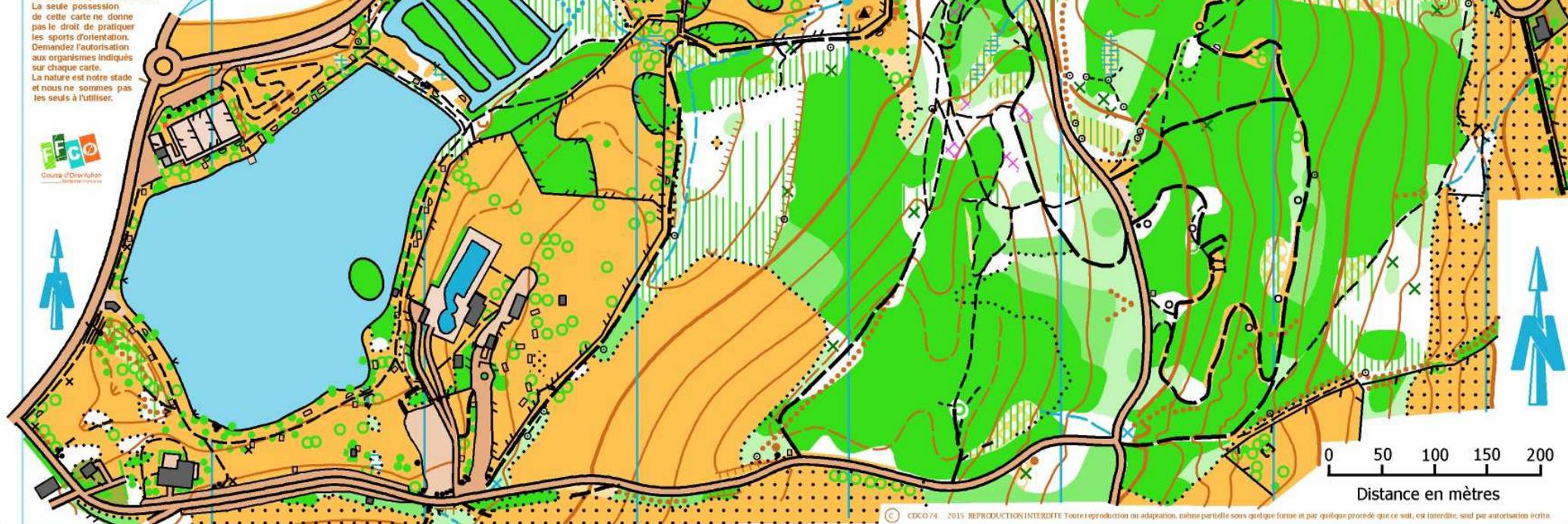
LEGENDE :

	Autoroute, route principale, secondaire
	Route, parking, zone sans trafic véhicule
	Route forestière, chemin carrossable
	Chemin, sentier
	Sentier peu visible, lisière ou layon
	Construction, zones construites, ruine
	Clôture franchissable, infranchissable
	Borne, lignes électriques, lampadaire
	Murs, mur infranchissable, escalier
	Mangeoire, tours, mobilier urbain, banc
	Poubelle, table, barrière, panneau
	Coutures de niveau, talus
	Butte, collines, dépressions
	Trou, nain, fossé sec, terrain accidenté
	Rochers, parier, zones rocheuses
	Falaises infranchissables, franchissables
	Puits, fontaine, source, captage
	Lac, marais, ruisseaux, sable
	Densité de la végétation = altures de course
	Végétation basse ou saignée
	Forêt, arbres isolés, remarquables, souche
	Terrain découvert, cultivé, encombré, friche
	Terrain semi-ouvert, semi-ouvert, encombré
	Limites de végétation précises, imprécises



EDUCATEURS, PRATIQUANTS

La seule possession de cette carte ne donne pas le droit de pratiquer les sports d'orientation. Demandez l'autorisation aux organismes indiqués sur chaque carte. La nature est notre stade et nous ne sommes pas les seuls à l'utiliser.



© CDco74 2015. REPRODUCTION INTERDITE. Toute reproduction ou adaptation, même partielle sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, est interdite, sauf par autorisation écrite.

CARTE D'INITIATION A LA COURSE D'ORIENTATION
N° 2014 - 74 - 225

- RELEVÉS et DESSIN : A.C.O.O. Daniel PLOCKYIN tel : 07 89 45 60 10
- DOCUMENTS de BASE : Carte CO n° 2006 99 Orthophotos et cadastre (maj oct 2014)
- REALISATION :
Mairie de Cruselles - 35 Place de la Mairie - 74 350 Cruselles
- AUTORISATION D'ACCES :
S'adresser à la mairie de Cruselles, Tel : 04 50 32 10 33 - mail : mairie@cruselles.fr
- DIFFUSION des CARTES :
Office de Tourisme de Cruselles, 126 route d'Anney Tel : 04 50 27 70 96
Comité départemental de course d'orientation de Haute Savoie : cdco74@free.fr

Fédération Française de Course d'Orientation

Les Dronières

Echelle : 1 / 5 000°

Equidistance : 5 mètres

Cruselles - 74 -

Carte mère
avec tous les
postes de
la zone

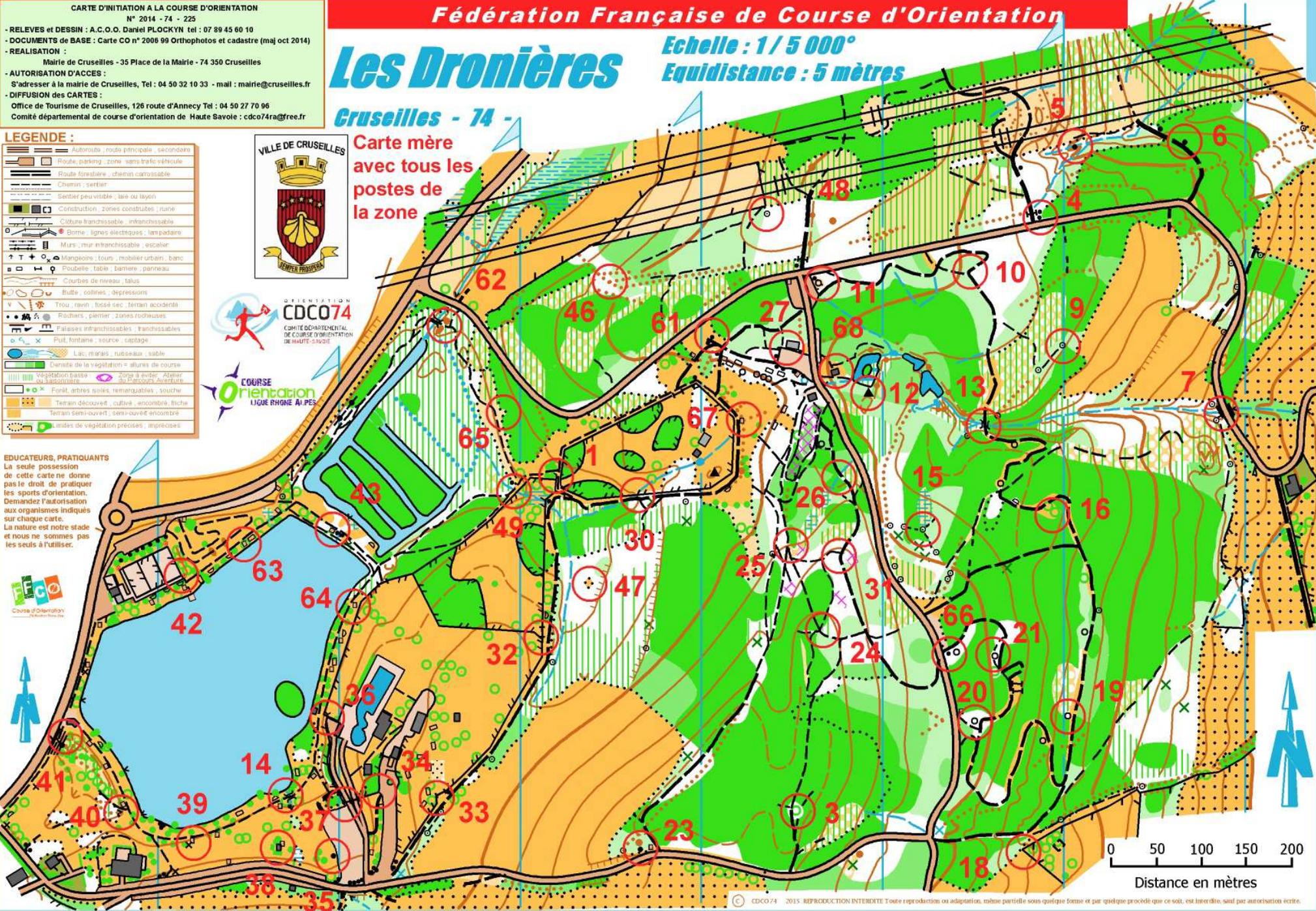
LEGENDE :

	Autoroute, route principale, secondaires
	Route, parking, zone sans trafic, véhicule
	Route forestière, chemin carrossable
	Chemin, sentier
	Sentier peu visible, laie ou layon
	Construction, zones construites, ruine
	Clôture franchissable, infranchissable
	Bornes, lignes électriques, lampadaire
	Mur, mur infranchissable, escalier
	Mangeoire, tour, mobilier urbain, banc
	Poubelle, table, barrière, panneau
	Courbes de niveau, talus
	Butte, collines, dépressions
	Trou, ravin, fossé sec, terrain accidenté
	Rochers, pierrier, zones rocheuses
	Passages infranchissables, franchissables
	Puits, fontaine, source, captage
	Lac, marais, ruisseau, sable
	Densité de la végétation - allures de course
	Végétation basse, végétation haute
	Forêt, arbres isolés, remargables, source
	Terrain découvert, cultivé, encombres, fûche
	Terrain semi-couvert, semi-couvert encombres
	Limites de végétation précises, imprécises



EDUCATEURS, PRATIQUANTS

La seule possession de cette carte ne donne pas le droit de pratiquer les sports d'orientation. Demandez l'autorisation aux organismes indiqués sur chaque carte. La nature est notre stade et nous ne sommes pas les seuls à l'utiliser.



© CDCO 74 2015. REPRODUCTION INTERDITE Toute reproduction ou adaptation, même partielle sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, est interdite, sauf par autorisation écrite.